



## Qui dîne dort

mardi 2 juin 2009, par [Merin](#)

### INTRODUCTION

#### Bel Oasis

Après avoir quitté Millepuits les voyageurs arrivent dans une petite bourgade spécialisée dans la culture et le commerce des dattes : Bel Oasis. Tout autour de la ville poussent des dattiers puis, plus loin vers l'Ouest, des cactus. On y élève également des autruches et quelques chèvres.

Comme à Millepuits, les maisons sont construites dans un mélange de terre et de paille et les toits sont couverts de grandes feuilles de palmiers. Elles ont souvent une cave et les fenêtres sont uniquement munies de fins voilages. Certaines possèdent un puits mais seule la maison du maire (2 sur le plan), plus imposante, possède un jardin intérieur avec une élégante fontaine.

#### A l'auberge

Une seule auberge (1 sur le plan) semble pouvoir accueillir les visiteurs : "La Bonne Datte", tenue par Dalabert, qui semble surtout réputée pour la qualité de sa cuisine.

Elle est située au centre du village, sur la place centrale qui s'orne d'une grande fontaine où se ravitaillent en eau presque tous les habitants. Outre une grande pièce chaleureuse où sont servis les repas, elle offre le confort de plusieurs chambres et d'un grand dortoir.

Une autre petite auberge ("la Bonne Datte - Annexe" pour ceux qui savent lire (5 sur le plan)) est située à l'extérieure de la ville. D'un aspect moins riche et moins accueillant que sa concurrente, elle est actuellement fermée et si l'on pose des questions dans les maisons attenantes, on obtiendra les explications suivantes :

- cette auberge est tenue par le frère de

l'aubergiste Dalabert. Lorsqu'il ne s'occupe pas de l'auberge il exploite des dattiers.

- elle accueille les voyageurs surtout au printemps quand de nombreux commerçants et artisans se rendent à Zarra la Blanche.

- on ouvre quand l'autre auberge est pleine.

#### Le repas

Les personnages arrivent en fin de matinée et - quelle chance ! - c'est le jour du grand repas hebdomadaire qui réunit bon nombre d'hommes du village. Pour un prix modique ils vont pouvoir bénéficier d'un bon repas avec orchestre et chanteuse (la belle-sœur de l'aubergiste).

#### Menu

Brochette de lézard à la sauce piquante

Steak d'autruche et sa garniture de cactus croquant cuit à la vapeur

Petits fromages de chèvre aux aromates

Muffins moelleux au chocolat et aux dattes

Thé à la menthe

Assortiment de dattes

Alors que la plupart des mangeurs, repus, sirotent leur thé un homme s'écroule sur la table... puis un second. Leurs voisins de table s'inquiètent, les secouent... Rien n'y fait, ils dorment d'un profond sommeil.

C'est au final une trentaine de personnes qui s'endorment mystérieusement. Parmi eux trois voyageurs (marchands et artisan).

### AU VILLAGE

#### Les dormeurs

Rien ne réussit à les tirer de leur sommeil : ni les claques, ni l'eau fraîche, ni les différents antidotes

essayés par Darius l'herboriste. Il peut affirmer qu'il s'agit d'un puissant somnifère d'origine animal mais il ne sait pas de quel animal il s'agit ni si l'effet va durer. Il va se mettre à l'étude d'un antidote. Pour le moment leur santé n'est pas en danger mais si cela se prolonge trop une issue fatale est à craindre.

En fin de journée il va leur donner quelques cuillerée d'une boisson destinée à les hydrater puis il retourne à ses travaux.

L'herboriste acceptera d'analyser tous les aliments, les substances qu'on pourra lui donner, et de trouver un contrepoison. Mais ce serait bien plus facile s'il pouvait savoir de quel animal provient le poison.

### **Les gâteaux**

Darius va analyser les différents mets qui ont été servis au cour du repas. Seuls quelques muffins au chocolat et aux dattes contiennent un mystérieux somnifère.

L'aubergiste Dalabert décline toute responsabilité, d'ailleurs il en a mangé de ces gâteaux ! Il lui ont été livrés peu avant le repas par Douceur, le pâtissier le plus réputé du village.

### **L'enquête**

Elle va être menée par deux des cinq gardes de la ville. Ils accompagnent le maire à l'auberge dès que le bruit du drame s'est répandu. Le maire va ordonner à tous les étrangers de ne pas quitter le village tant que l'affaire n'est pas tirée au clair.

Outre les personnages et les trois voyageurs endormis on trouve :

- un marchand de parfums et pâtes aromatisées pour l'haleine (menthe, fleurs...) : un coupable tout désigné surtout qu'il a vendu ses pastilles et parfums à de nombreux villageois.
- un troubadour devant réaliser des portraits chez de riches habitants de Zarra.
- un chasseur spécialiste des autruches et originaire d'un village un peu plus à l'ouest.
- un riche marchand de céréales de Fondcombe sur l'Aïeul (il semble pressé de repartir et si nécessaire, il proposera quelques eo pour pousser les joueurs à participer à l'enquête).

### **Douceur le pâtissier**

Son échoppe est située dans la rue principale de Bel Oasis (3 sur le plan). Il y vend de nombreuses sortes de gâteaux ( muffins au chocolat et aux dattes bien sûr, gardiens au café, gâteaux ou tartes aux dattes, tartes au fromage aigre...) et de multiples confiseries (dont de bien célèbres pâtes de dattes). Il affirme n'être pour rien dans le drame. Il a utilisé sa recette habituelle : œuf d'autruche, huile de sésame, miel, farine et chocolat en plaque.

L'analyse des restes de matières premières que l'on pourra trouver dans sa cuisine montre que seul une partie du chocolat est empoisonné. Son fournisseur a un entrepôt à la sortie de la ville : c'est Ermelin, le frère de son épouse Dominia.

### **L'entrepôt d'Ermelin**

(4 sur le plan)

Ermelin y fabrique seul du chocolat en partant des cosses qu'il reçoit de l'ouest (un crabe géant l'aide à écraser les grains torréfiés et sert de gardien la nuit). Les plaques de chocolat noir obtenues sont ensuite revendues à son beau-frère, aux habitants du villages et dans d'autres villes. Une grosse commande est actuellement en préparation pour un prospère marchand de Fondcombe, Ernest Loc. Il stocke également de la farine et du miel pour son beau-frère ainsi que des dattes ou des céréales pour rendre service à ses voisins.

Seules quelques plaques de chocolat contiennent des traces de la substance inconnue.

### **Le marché**

Tous les matins sur la place principale de Bel Oasis se tient le marché. On y trouve des oeufs d'autruche, des plumes d'autruche pastels (vert, rose, bleu, violet) à un prix raisonnable (1ea les 10 plumes), cactus, alcool de cactus particulièrement corsé, dattes, quelques fruits plus chers provenant d'autres villages, les pâtisseries de douceur, le chocolat d'Ermelin...

### **Les plantations et l'élevage d'autruches**

Bel Oasis est entouré de nombreuses exploitations de dattiers où de nombreux villageois travaillent. On trouve également des enclos où sont élevées

des autruches. On en consomme les oeufs et la viande, les longues plumes de teintes pastels sont utilisées en ornementation. Elles sont plus rarement utilisées comme montures.

A une petite demi-heure de marche vers l'ouest se trouvent des plantations de cactus du village.

### **Des visiteurs nocturnes**

S'ils sortent la nuit (et plus particulièrement vers l'entrepôt d'Ermelin) les personnages aperçoivent une silhouette s'éclipser discrètement vers les plantations de dattiers à l'est du village.

S'ils le suivent ils arrivent une heure et demi plus tard, dans une zone caillouteuse et accidentée ceinte de hauts plateaux désertiques. Là poussent de nombreux cactus. Il est facile de voir qu'ils s'agit d'exploitations entretenues et exploitées.

l'Ancien.

Les maisons sont sommaires et composées de paravents (en peau ou en fibres de cactus tressées) mobiles destinés à isoler les lieux de repos de chaque famille.

L'alimentation de ces "troglodytes" se compose de cactus, de champignons, de poissons fort bizarres qui vivent dans l'eau douce du lac et d'animaux du désert chassés la nuit.

A noter que la consanguinité n'a pas permis l'émergence de grands cerveaux parmi la communauté :-/

Ils ont tous l'air bien gentils, agissant plutôt par impulsion que par réflexion.

Ils se sont habitués à la vie dans la semi-obscurité de la grotte et leurs yeux uniformément bleus ne supportent plus la lumière du jour.

## **DANS LE DÉSERT**

### **Les plantations de cactus**

✖ Ermelin les a découverts tout à fait par hasard et a décidé de profiter de l'aubaine (il n'a vu personne et il n'y a pas de petit profit). Il a demandé à sa soeur Dominia de les vendre sur le marché (d'où quelques désaccords avec Douceur, mais ce sont des histoires de famille, on n'en cause pas !).

### **La grotte**

Au fond des plantations une petite entrée permet d'accéder à un boyau obscur et en pente douce. Le reste de la grotte est faiblement éclairée par des champignons verdâtres.

Seule la partie de l'escalier à été travaillée par l'homme. On peut remarquer que les couloirs sont fréquemment empruntés.

A moins d'être particulièrement bruyants et agressifs, les personnages ne rencontreront personne avant d'atteindre les abords du lacs. Là ils trouveront toute la communauté qui les regarde arriver d'un air calme.

### **La communauté de la "salamandre"**

Cette communauté s'est installée dans les grottes il y a fort longtemps pour échapper aux guerres. Depuis tous ont oublié son existence. Elle est constituée de 200 membres dirigés par Durandier

### **Les faits**

✖ Voyant que l'on pillait leurs plantations durant le jour où ils ne sortent jamais, les habitants des grottes ont mené leur petite enquête (de nuit bien entendu !) et ont facilement trouvé le responsable. Ils ont décidé de porter le discrédit sur Ermelin en empoisonnant son chocolat. Ils ont pour cela ajouté un puissant somnifère dans la préparation finale du chocolat, de nuit et en trompant la vigilance du crabe.

Le somnifère est fourni par les salamandres obscures qui vivent avec les membres de la communauté (voir annexe).

Le somnifère fait effet durant 4 jours mais on peut administrer un contrepoison composé de poison et de champignons pour écourter ses effets.

D'ailleurs si l'idée ne vient pas aux joueurs, Durandier proposera de leur en fournir car il regrette de s'être laissé convaincre par certains hommes de la communauté : la colère est mauvaise conseillère et il cherche à réparer ce qu'il considère comme une erreur.

Dans la conversation il insiste lourdement sur le fait que le pillage des plantations doit cesser car les cactus entrent pour une grande part dans l'alimentation de la confrérie. De plus il craint que les villageois ne cherchent à se venger.



## CONCLUSION

Libre aux joueurs de prendre parti pour ou contre la communauté.

D'ailleurs faut-il dévoiler leur existence ?

On peut aussi choisir de faire peur à la communauté et de favoriser ainsi le commerce plutôt malhonnête d'Ermelin.

Le plus raisonnable serait de demander une concession pour la communauté. Le maire penchera plutôt dans ce sens. De toute façon ces plantations ne font pas vraiment partie du village alors si cela évite d'autres empoisonnements...

## ANNEXES

### La salamandre obscure

 Lieu de vie : grotte très humide

Fréquence : rare

Type : prédateur

Description : la salamandre se nourrit de petits

insectes ou de petits organismes qu'elle capture dans l'eau douce, ceci en utilisant le puissant somnifère qu'elle secrète.

Capture : après l'avoir repéré dans l'obscurité (REP très difficile) on l'attrape à l'aide d'un filet par exemple. C'est plutôt facile car l'animal n'est pas très rapide.

Utilisation : les habitants des grottes s'en servent comme guide car elle voit très bien dans l'obscurité et utilise son poison contre les insomnies. Ce puissant somnifère pourrait être très utile pour un soigneur ou un "empoisonneur". Il faut toutefois se rappeler que la salamandre obscure aime les endroits humides et surtout très sombres.

Prix : 1eo

FI : 2(+)

Rapidité : 2

Attaques : -

Dommages : -

Armure : 1

Déplacement : 0.5

PV/SE/RES : 8/2/20

Talents : DIS 100(dans l'obscurité), SAU 20, REP 75